

Abilità & Mestieri



Versione 1.0

Il presente manuale per Gioco di Ruolo dal Vivo è basato su un sistema di gioco High-Fantasy.

L'ambientazione descritta nel manuale è solo una storia di fantasia inventata dai suoi creatori.

L'ambientazione è intenzionata al solo scopo di divertimento amatoriale e privo di lucro.

Il Regolamento rispetta la normativa G.D.P.R.

Casabianca Desirée - Gabriele Nonnis

Abilità

Alchimia

L'alchimista è uno studioso che si specializza nell'uso e nella realizzazione di veleni e pozioni, tramite trasmutazioni chimiche ed è anche in grado di compiere azioni che, apparentemente, possono sembrare magiche ma che non lo sono.

Gli strumenti che un alchimista deve avere sono: Mortaio e pestello, fiale, bottiglie, garze, telo per filtrare le proprietà dei materiali, un paiolo (anche un pentolino va bene).

Questa abilità viene acquisita a due livelli:

- **Erborista** il primo livello di alchimia permette solo di riconoscere se la sostanza che si sta studiando è un veleno oppure una medicina. Si possono inoltre riconoscere erbe semplici e i loro effetti, se ne hanno ed effettuarne la ricerca.
- **Alchimista** il secondo livello di alchimia permette non solo tutto quello che è in grado di fare l'erborista ma anche di creare pozioni, veleni e composti, di riconoscere qualsiasi tipo di erba o materiale alchemico e di studiare ingredienti ed elementi ancora sconosciuti.

All'inizio è possibile scegliere una pozione/veleno da quelle di primo grado, più le pozioni di base. Si hanno a disposizione tre erbe comuni a scelta dell'alchimista.

Ogni volta che si trova una ricetta, un veleno o una pozione, per imparare a prepararla bisogna spendere un totale di punti esperienza pari al grado della pozione da apprendere (es. una pozione di grado 1 costa 1 PE, una pozione di grado 2 costa 2 PE e così via).

Erba	Rarità	Proprietà	Numero per pianta
Achillea	Comune	Medicinali	3
Artemisia	Comune	Degli elementi	3
Ginepro	Comune	Velenosa	2
Valeriana	Comune	Calmante e allucinogeno	3
Valgarea	Comune	Traumatica	2
Anice Stellato	Comune	Magica	2
Dryas	Comune	Invertitrice	3
Ruta	Rara	Protezione	2
Eufrazia	Rara	Coriacea	1
Dafne	Rara	Distorcente	2
Stramonio	Rara	Annullante	2
Loto Nero	Unica	Letale e Allucinogeno	1
Assenzio	Unica	Curativa	2
Cicuta	Unica	Psicotica	2
Ninfea Cristallina	Unica	Supermagica	1

Erbe e Minerali

Da quando si acquisisce l'abilità a livello di Erborista si inizieranno a riconoscere le piante della tabella di seguito nell'ambiente circostante e a conoscere le loro proprietà studiando anche gli ambienti in cui crescono. Queste sono parte degli ingredienti più utilizzati nelle pozioni e conosciute dagli alchimisti.

Minerale	Rarità	Proprietà	Numero utilizzi per 1 unità Minerale
Ferro	Comune	Ricostituente	3
Fluoro	Comune	Si illumina al buio	2
Litio	Comune	Conduttore	2
Cromo	Rara	Medico	1
Mercurio	Rara	Liquido	4
Mithril	Rara	Magico	2
Zolfo	Unico	Infiammabile	3
Olicalco	Unico	Artefatto	3

Pozioni

Di seguito ci sono le pozioni che l'alchimista può imparare una volta raggiunta l'alchimia completa. Sono divise in tre livelli diversi in base alla loro potenza, per imparare una pozione basta a trovarla o comprarla, analizzarla o trovare la ricetta e infine spendere un ammontare di punti esperienza corrispondente al livello della pozione. Per preparare le pozioni ci vorranno gli ingredienti descritti e i giusti strumenti. Ogni pozione dispone di una tipologia di procedimento per essere completata, esistono cinque tipi diversi di procedimenti per rendere qualsiasi pozione più efficace e definirne i tempi di preparazione.

Livello 1

Antidoto alla Demenza

Tipo di Composto: Succo

Ingredienti: 1 Dryas; 1 Ferro; 1 Ginepro;

Durata: Istantaneo

Tempo d'azione: 10 secondi

Effetto: Questo estratto, se bevuto, rimuove istantaneamente gli effetti di demenza siano essi magici o alchemici.

Antidoto alla Paralisi

Tipo di Composto: Decotto

Ingredienti: 1 Dryas; 1 Ginepro; 2 Valgarea;

Durata: Istantaneo

Tempo d'azione: 10 secondi

Effetto: Il soggetto che beve questa pozione viene istantaneamente guarito da qualsiasi effetto di paralisi sia esso magico o alchemico. Questo effetto non può liberare il soggetto da corde o radici che lo imprigionano ma ha effetto solo su condizioni che immobilizzano il colpo non in maniera fisica.

Antidoto Semplice

Tipo di Composto: Succo

Ingredienti: 3 Dryas;

Durata: Istantaneo

Tempo d'azione: 10 secondi

Effetto: Il soggetto che beve questo estratto rimuove un veleno semplice.

Pozione di Guarigione

Tipo di Composto: Decotto

Ingredienti: 2 Achillea; 2 Ferro;

Durata: Istantaneo

Tempo d'azione: 2 minuti

Effetto: Questa pozione ripristina tutti i punti ferita del personaggio che la beve.

Pozione di Ispirazione

Tipo di Composto: Decotto

Ingredienti: 2 Anice Stellato; 2 Valeriana;

Durata: 10 minuti

Tempo d'azione: Istantaneo

Effetto: Questa pozione, se ingerita, rende il personaggio sotto l'effetto dell'abilità coraggio. (Immunità al fear)

Pozione di Luce

Tipo di Composto: Polvere

Ingredienti: 1 Anice Stellato; 1 Fluoro;

Durata: 1 ora

Tempo d'azione: Istantaneo

Effetto: Questa polvere è luminescente ed è capace di illuminare in un raggio di un metro intorno a dove viene posta per un'ora. La polvere può essere applicata per rendere luminoso un oggetto.

Pozione di Sonno

Tipo di Composto: Infuso | Polvere

Ingredienti: 3 Valeriana;

Durata: 8 ore (12 se sei Olaph e l'hai bevuta)

Tempo d'azione: 10 secondi

Effetto: Il soggetto che ingerisce, nel caso dell'infuso, o annusa, nel caso della polvere, questa pozione, rimane istantaneamente addormentato se non è immune agli effetti della chiamata Sleep. Il soggetto per il primo minuto è in un periodo di coma totale, per il restante tempo rimarrà addormentato finché non viene svegliato, per un massimo di 8 ore.

Pozione di Vista Magica

Tipo di Composto: Cataplasma | Succo

Ingredienti: 1 Achillea; 2 Anice Stellato; 1 Fluoro;

Durata: 5 minuti

Tempo d'azione: 1 minuto

Effetto: Questa pozione, se ingerita, rende il personaggio in grado di vedere la presenza di magia intorno a lui.

Unguento di Fulmine

Tipo di Composto: Cataplasma

Ingredienti: 1 Artemisia; 1 Litio;

Durata: 10 minuti

Tempo d'azione: Istantaneo

Effetto: Questo unguento, se spalmato su un'arma, gli dà il potere del fulmine. Per 10 minuti l'arma sulla quale è spalmato farà danni Bolt!

Unguento di Fuoco

Tipo di Composto: Cataplasma

Ingredienti: 1 Artemisia; 1 Fluoro;

Durata: 10 minuti

Tempo d'azione: Istantaneo

Effetto: Questo unguento, se spalmato su un'arma, gli dà il potere del fulmine. Per 10 minuti l'arma sulla quale è spalmato farà danni Fire!

Unguento di Ghiaccio

Tipo di Composto: Cataplasma;

Ingredienti: 1 Artemisia; 1 Valgarea;

Durata: 10 minuti

Tempo d'azione: Istantaneo

Effetto: Questo unguento, se spalmato su un'arma, gli dà il potere del fulmine. Per 10 minuti l'arma sulla quale è spalmato farà danni Ice!

Unguento Guaritore

Tipo di Composto: Cataplasma

Ingredienti: 3 Achillea;

Durata: Istantaneo

Tempo d'azione: 1 minuto

Effetto: Questo unguento, posto sulle ferite tramite una garza, fa recuperare un totale di punti ferita pari a 2 facendo richiudere la ferita. Tempo d'azione 1 minuto.

Veleno di Furia

Tipo di Composto: Decotto

Ingredienti: 2 Ginepro; 1 Valeriana;

Durata: 20 secondi

Tempo d'azione: Istantaneo

Effetto: Il soggetto che beve questa pozione è sotto l'effetto dell'abilità furia.

Veleno di Oblio

Tipo di Composto: Polvere | Succo

Ingredienti: 1 Anice Stellato; 1 Ginepro; 1 Valeriana;

Durata: Istantaneo

Tempo d'azione: Istantaneo

Effetto: Questa pozione, se ingerita, rimuove dalla memoria gli eventi appena trascorsi, fino a cinque minuti.

Veleno di Paralisi

Tipo di Composto: Infuso

Ingredienti: 1 Ginepro; 2 Valgarea;

Durata: 1 minuto

Tempo d'azione: 15 secondi

Effetto: Questa pozione, se ingerita, paralizza istantaneamente un soggetto per 1 minuto. (Paralyze)

Veleno di Sguardo Malefico

Tipo di Composto: Infuso | Polvere

Ingredienti: 1 Ginepro; 2 Lizio;

Durata: 5 minuti

Tempo d'azione: 10 secondi

Effetto: Il soggetto vedrà le cose che lo spaventano di più al mondo perdendo completamente il contatto con la realtà. Durata 5 minuti. (Fear)

Veleno Semplice

Tipo di Composto: Infuso

Ingredienti: 2 Ginepro;

Durata: 10 minuti

Tempo d'azione: 30 secondi

Effetto: Questo veleno indebolisce il soggetto che lo ingerisce per 10 minuti difatti se esso è un combattente e fa attacchi diversi da quelli normali (Double, Crash, Fatal, Penta, Tria) essi faranno solamente 1 danno, altrimenti essi faranno 0 danni (Stun). Invece le persone magiche perderanno temporaneamente META' delle loro abilità magiche (I loro cartellini magia attuali vengono dimezzati).

Livello 2

Acido

Tipo di Composto: Succo

Ingredienti: 4 Mercurio;

Durata: 1 minuto

Tempo d'azione: Istantaneo

Effetto: La superficie o il soggetto colpito da questa sostanza si scotta facendosi 1 danno

Pain Fire ogni 15 secondi per un minuto.

Antidoto al Veleno di Morte Apparente

Tipo di Composto: Infuso

Ingredienti: 2 Dafne; 1 Dryas; 1 Ginepro;

Durata: 5 minuti

Tempo d'azione: Istantaneo

Effetto: Questa pozione rimuove istantaneamente tutti gli effetti dell'omonima pozione e quelli generati dalla chiamata Fear per i successivi 5 minuti.

Antidoto al Veleno Nero

Tipo di Composto: Decotto

Ingredienti: 1 Dryas; 1 Ginepro; 3 Mercurio;

Durata: Istantaneo

Tempo d'azione: Istantaneo

Effetto: Questo antidoto, se bevuto, annulla gli effetti del veleno nero.

Pozione d'Amore

Tipo di Composto: Decotto

Ingredienti: 1 Cromo; 1 Dafne; 1 Valeriana;

Durata: 1 ora

Tempo d'azione: Istantaneo

Effetto: Questa speciale pozione fa innamorare il soggetto che la beve della prima persona che vede dopo averla bevuta. (Natural Charme)

Pozione di Agilità

Tipo di Composto: Succo

Ingredienti: 1 Stramonio; 1 Valgarea

Durata: 1 giorno

Tempo d'azione: Istantaneo

Effetto: Il soggetto che beve questo estratto è in grado di eseguire due schivate usufruendo della chiamata Slide e delle proprietà che ne comporta.

N.B. Gli effetti sono cumulabili.

Pozione Carne in Pietra

Tipo di Composto: Cataplasma

Ingredienti: 1 Eufrazia; 1 Litio;

Durata: 10 minuti

Tempo d'azione: Istantaneo

Effetto: Questa pomata, se spalmata, rende la parte coperta in grado di resistere ai colpi di arma da taglio (esclusi i colpi Artifact) e alle armi normali per 10 minuti.

Pozione di Forza

Tipo di Composto: Infuso

Ingredienti: 1 Eufrazia; 1 Ferro; 1 Valgarea;

Durata: 10 minuti

Tempo d'azione: Istantaneo

Effetto: Questa pozione ti rende molto più forte del normale: Quando proverai a colpire con un'arma farai il doppio dei danni che faresti normalmente. (Es. se chiami il Double (2) farai Double Double (4)).

N.B. Il massimo del danno ottenibile è Penta, quindi la pozione non ha effetto su soggetti che sono già abbastanza forti da usufruire di questa chiamata.

Pozione di Invisibilità

Tipo di Composto: Cataplasma | Decotto | Infuso

Ingredienti: 1 Cromo; 1 Anice Stellato;

Durata: 1 ora

Tempo d'azione: 15 secondi

Effetto: Il soggetto che beve questa pozione è in grado di divenire invisibile, finché resterà immobile nessuno che non ne abbia le capacità potrà vederlo.

Pozione di Protezione dal Fulmine

Tipo di Composto: Infuso

Ingredienti: 1 Artemisia; 1 Litio; 1 Ruta;

Durata: 10 minuti

Tempo d'azione: 10 secondi

Effetto: Il soggetto che beve questa pozione diviene immune ai danni con chiamata Bolt

Pozione di Protezione dal Fuoco

Tipo di Composto: Infuso

Ingredienti: 1 Artemisia; 1 Fluoro; 1 Ruta;

Durata: 10 minuti

Tempo d'azione: 10 secondi

Effetto: Il soggetto che beve questa pozione diviene immune ai danni con chiamata Fire

Pozione di Protezione dal Ghiaccio

Tipo di Composto: Infuso

Ingredienti: 1 Artemisia; 1 Ruta; 1 Valgarea;

Durata: 10 minuti

Tempo d'azione: 10 secondi

Effetto: Il soggetto che beve questa pozione diviene immune ai danni con chiamata Ice

Pozione di Protezione dalla Magia

Tipo di Composto: Infuso

Ingredienti: 1 Mithril; 1 Ruta;

Durata: 10 minuti

Tempo d'azione: 10 secondi

Effetto: Il soggetto che beve questa pozione diviene immune ai danni con chiamata Enchanted e agli incantesimi di primo e secondo livello per 10 minuti.

Pozione alla Protezione dal Veleno

Tipo di Composto: Infuso

Ingredienti: 1 Artemisia; 1 Ginepro; 1 Ruta;

Durata: 10 minuti

Tempo d'azione: 10 secondi

Effetto: Il soggetto che beve questa pozione diviene immune ai danni con chiamata Poison per 10 minuti.

Pozione di Rigenerazione Minore

Tipo di Composto: Infuso

Ingredienti: 2 Achillea; 1 Eufrazia;

Durata: 3 minuti

Tempo d'azione: Istantaneo

Effetto: Questa pozione, se bevuta è in grado di rigenerare la carne del soggetto ripristinando

un punto ferita ogni 15 secondi (per un totale di 12).

Pozione di Ristorare Minore

Tipo di Composto: Infuso

Ingredienti: 1 Achillea; 1 Mithril; 1 Stramonio;

Durata: Istantaneo

Tempo d'azione: Istantaneo

Effetto: E' una pozione un po' meno potente, chi ne fa uso rigenera completamente: Punti ferita e cancella le alterazioni di status (Blind, Drain Livello, Flame, Freeze, Paralyze, Petrify, Unable)

Pozione di Verità

Tipo di Composto: Decotto

Ingredienti: 1 Dafne; 1 Valeriana;

Durata: 10 minuti

Tempo d'azione: Istantaneo

Effetto: Chiunque beva questa pozione è obbligato dire la verità per 10 minuti dall'ingerimento.

N.B. Se la bevono non sono costretti a rispondere ma qualunque cosa dicano deve essere per forza la verità. (Bere la pozione non fa accorgere a chi la beve di essere sotto la sua influenza)

Veleno di Demenza

Tipo di Composto: Infuso

Ingredienti: 2 Ginepro; 1 Stramonio;

Durata: 5 minuti

Tempo d'azione: 1 minuto

Effetto: Chiunque beva questa pozione perde temporaneamente l'utilizzo di tutte le sue abilità, inoltre il suo intelletto viene ristretto, o aumentato in alcuni casi, a quello di una pianta. (Unable)

Veleno di Ipnosi

Tipo di Composto: Decotto

Ingredienti: 1 Anice Stellato; 1 Capello; 1 Mithril;

Durata: 3 minuti

Tempo d'azione: 1 minuto

Effetto: Il soggetto che ingerisce questo veleno rimane ipnotizzato per 3 minuti e deve eseguire, il più velocemente possibile, tutti gli ordini che gli vengono impartiti dal possessore del capello utilizzato nella ricetta.

N.B. Il soggetto può rifiutarsi di fare azioni autolesionistiche.

Veleno di Lentezza

Tipo di Composto: Decotto | Polvere

Ingredienti: 1 Pozione di Agilità; 1 Dryas;

Durata: 3 minuti

Tempo d'azione: Istantaneo

Effetto: Il personaggio che beve o inala questo composto non beneficia più della chiamata "slide", è estremamente lento in tutte le sue azioni, non può scattare e i suoi riflessi sono anch'essi molto scarsi per 3 minuti

Veleno di Morte Apparente

Tipo di Composto: Infuso

Ingredienti: 2 Dafne; 1 Ginepro;

Durata: Istantaneo

Tempo d'azione: 5 minuti

Effetto: Il soggetto che beve questo decotto viene colto da una morte improvvisa e risulterà morto. Se l'antidoto non viene somministrato entro due giorni il soggetto morirà permanentemente.

Veleno Nero

Tipo di Composto: Cataplasma | Decotto

Ingredienti: 1 Ginepro; 3 Mercurio;

Durata: 4 ore

Tempo d'azione: Istantaneo

Effetto: Chiunque beva questo veleno è colpito da una potente malattia che fa in modo che subisca un danno ogni 10 minuti, per le prossime 4 ore (24 danni totali). I danni fatti da questo veleno non possono essere curati tramite medicazione ma solo tramite altri composti alchemici o magie, inoltre può essere curato solo da un antidoto specifico.

Sangue Trattato da Cacciatore

Tipo di Composto: Infuso

Ingredienti: 1 Drias; 1 Ruta, Sangue del cacciatore da curare;

Durata: Istantaneo

Tempo d'azione: Istantaneo

Effetto: Il personaggio ripristina istantaneamente 5 punti vita.

NB. Se il personaggio è un cacciatore, della fazione degli inquisitori, la conosce già.

Livello 3

Allucinogeno

Tipo di Composto: Polvere

Ingredienti: 1 Cicuta; 1 Fluoro;

Durata: 30 minuti

Tempo d'azione: Istantaneo

Effetto: Per 30 minuti dall'utilizzo chiunque la inali inizierà a sognare a occhi aperti e ad avere visioni fantastiche di draghi e colori. Dopo che i 30 minuti saranno passati si sentirà debole (Unable 1 minuto) per poi tornare come prima.

N.B. Esso provoca dipendenza già dal primo uso e il soggetto vorrà farne uso sempre più spesso. Se non dovesse riuscire ad avere la sua dose giornaliera di questa droga i sintomi di dipendenza peggioreranno:

- 1 giorno senza, può resistere ma comunque cercherà in tutti i modi di ottenerla.
- 2-3 Inizierà ad avere un pesante mal di testa
- 4-7 Questi dolori aumenteranno in maniera smisurata Il suo massimo di HP scenderà di 1 per ogni giorno senza a partire dal quarto compreso (se dovesse scendere sotto lo 0 entrerà in coma)
- 7+ Avrà una debolezza incolmabile, se non da quella droga (Unable perm)

Può essere curata da una pozione di ristorare anche minore ma il personaggio sotto effetto di allucinogeni preferirà sempre cercare la droga piuttosto che curare la dipendenza

Antidoto al Veleno di Morte

Tipo di Composto: Decotto

Ingredienti: 1 Dryas; 1 Loto Nero;

Durata: Istantaneo

Tempo d'azione: Istantaneo

Effetto: Questo antidoto, se bevuto, annulla gli effetti del veleno di morte.

Antidoto Supremo

Tipo di Composto: Succo

Ingredienti: 3 Dryas; 1 Olicalco; 1 Zolfo;

Durata: Istantaneo

Tempo d'azione: Istantaneo

Effetto: Questo antidoto, se bevuto, annulla gli effetti di qualsiasi veleno.

Polvere Esplosiva

Tipo di Composto: Polvere

Ingredienti: 1 Ferro; 2 Zolfo;

Durata: Istantaneo

Tempo d'azione: Appena prende fuoco

Effetto: Facendone uno ottieni 3 unità di polvere. Quando un'unità di questa polvere viene fatta prendere fuoco crea un'esplosione che provoca nel raggio di 3m (Penta Fire Mass Strike Down)

Pozione contro il Vampirismo

Tipo di Composto: Decotto

Ingredienti: 1 Assenzio; 1 Cromo; 1 Dryas;

Durata: Istantaneo

Tempo d'azione: 10 minuti

Effetto: Ripristina le funzioni vitali di una creatura vampirizzata.

N.B. Deve essere somministrata entro 3 ore dalla vampirizzazione

Pozione di Mente Lucida

Tipo di Composto: Decotto | Infuso

Ingredienti: 1 Achillea; 2 Cicuta; 1 Ruta;

Durata: 5 minuti

Tempo d'azione: Istantaneo

Effetto: Chiunque beva questa pozione è immune per i prossimi 5 minuti a qualsiasi effetto di controllo mentale. (Immunità a Charm, Fear, Hypno, Pain, Sleep, Unable)

Pozione di Fortuna

Tipo di Composto: Infuso

Ingredienti: 1 Achillea; 1 Ninfea Cristallina; 1 Fluoro;

Durata: 1 giorno

Tempo d'azione: Istantaneo

Effetto: Chi ingerisce questa pozione viene baciato dalla fortuna e nel caso gli sia inferto uno e un singolo colpo in maniera letale, quindi un colpo che dovesse causare la morte del personaggio, ritornerà stabile a 1 Pf.

Pozione di Mana

Tipo di Composto: Decotto

Ingredienti: 1 Ninfea Cristallina; 1 Mithril;

Durata: Istantaneo

Tempo d'azione: Istantaneo

Effetto: Ripristina 10 cartellini magia a chiunque ne faccia uso, indipendentemente dalla classe

Pozione di Protezione dalla Luce Solare

Tipo di Composto: Succo

Ingredienti: 1 Artemisia; 1 Assenzio; 1 Ruta;

Durata: 1 ore

Tempo d'azione: Istantaneo

Effetto: Il bevitore di questa pozione è immune per 1h è immune alla luce del sole e inoltre è anche immune alle chiamate (Flame, Lumos)

Pozione di Resurrezione

Tipo di Composto: Infuso

Ingredienti: 2 Assenzio; 1 Ninfea Cristallina;

Durata: Istantaneo

Tempo d'azione: 10 minuti

Effetto: Una volta somministrata sul cadavere INTATTO di una persona la riporta in vita.

N.B. Deve essere somministrata entro 24h dalla morte

Pozione di Rigenerazione

Tipo di Composto: Decotto

Ingredienti: 1 Assenzio; 1 Pozione di Rigenerazione Minore;

Durata: Istantaneo

Tempo d'azione: 1 ora o 6 giorni

Effetto: Questa pozione mantiene gli stessi benefici dell'omonima minore ed in più è in grado di riattaccare un arto in un'ora di tempo, nel caso se ne disponga ancora, o di farlo ricrescere da zero in 6 giorni dall'utilizzo.

Pozione di Ristorare

Tipo di Composto: Decotto

Ingredienti: 1 Ninfea Cristallina; 1 Pozione di Ristorare Minore;

Durata: Istantaneo

Tempo d'azione: Istantaneo

Effetto: E' una pozione molto potente, chi ne fa uso rigenera completamente: Punti ferita, talenti e abilità, punti magia e cancella le alterazioni di status (Blind, Drain Livello, Flame, Freeze, Paralyze, Petrify, Unable)

Pozione di Sbalordire

Tipo di Composto: Cataplasma; Decotto ; Polvere

Ingredienti: 1 Cicuta; 1 Cromo;

Durata: 6 minuti

Tempo d'azione: 30 secondi

Effetto: Chiunque la beva entra in uno stato confusionale nel quale qualunque cosa gli venga detta e/o fatta vedere lo stupisce.

Veleno di Morte

Tipo di Composto: Cataplasma; Infuso

Ingredienti: 1 Loto Nero; 1 Mercurio;

Durata: Istantaneo

Tempo d'azione: 4 minuti

Effetto: Dopo 4 min dall'ingestione il soggetto muore, se posto su una ferita il soggetto, dopo 4 min perde l'uso dell'arto o della parte sulla quale è stato posto.

Veleno di Pietrificazione

Tipo di Composto: Cataplasma; Infuso

Ingredienti: 2 Valgarea; 1 Zolfo;

Durata: Per sempre

Tempo d'azione: Istantaneo

Effetto: Il soggetto che beve la pozione o viene spalmato di questa pozione rimane pietrificato (Petrify)

N.B. Se la pozione viene spalmata come cataplasma su una specifica parte, solo quella parte verrà pietrificata.

Mescere Pozioni

Gli strumenti dell'alchimista: Mortaio e pestello, fiale, bottiglie, garze, telo per filtrare le proprietà dei materiali, un paiolo (anche un pentolino va bene) ed il quaderno dove annotare erbe, minerali e procedimenti.

In base alle dimensioni del paiolo si potranno fare più pozioni dello stesso tipo insieme utilizzando il numero di ingredienti giusto per ogni pozione desiderata:

- **Piccoli:** Massimo di 2 pozioni alla volta dello stesso tipo. Con piccoli si intende dimensioni tascabili e portabili in una borsa e utilizzabili praticamente dappertutto.
- **Medi:** Massimo di 4 pozioni alla volta dello stesso tipo. Con medi si iniziano a intendere comunque degli oggetti di dimensioni leggermente più grandi ma ancora portabili in avventura, con un po' più di fatica.
- **Grandi:** Massimo di 6 pozioni alla volta dello stesso tipo. Da questo livello in poi gli strumenti iniziano a essere troppo grandi per essere portati in giro quindi bisognerebbe avere un luogo d'appoggio dove poterli utilizzare, per esempio un laboratorio o una taverna.

Preparazione

È possibile preparare una pozione conoscendo il metodo di preparazione. A seguire ci sono i quattro metodi conosciuti.

- **Infuso:** si versa acqua calda sulla parte utilizzata dell'erba posta in un recipiente di vetro o terracotta; dopo un periodo di riposo o infusione (5-10 minuti), si mescola e si filtra. Il tempo di preparazione totale è di 20 minuti.
- **Decotto:** la parte utilizzata dell'erba va posta in acqua fredda in un recipiente provvisto di coperchio e portata ad ebollizione, lasciando poi sbollire per un tempo variabile dai 5 minuti (fiori, foglie, steli) ai 10-20 minuti (radici, cortecce, frutti). Il tempo di preparazione totale è di mezz'ora.
- **Cataplasma:** è un preparato di consistenza molle confezionato pestando erbe fresche, o cuocendo in acqua o latte o a vapore le erbe essiccate fino a ridurle in pasta. Il cataplasma, tiepido o freddo, si stende su una garza e si applica esternamente sulla parte dolorante. Il tempo di preparazione è di mezz'ora.
- **Succo:** la pianta fresca viene ridotta in polpa mediante l'utilizzo di un mortaio. Poi occorrerà passare la polpa in un telo a trama fine e strizzare il tutto per estrarne il succo. Il tempo di preparazione è di 10 minuti.
- **Polvere:** Le piante vengono ridotte in polpe e poi lasciate essiccare, poi si tritano con l'utilizzo del mortaio. I componenti vanno tritati e preparati in acqua bollente per 12 minuti, il preparato va fatto asciugare al sole o dentro un pentolino senza altri componenti e lasciato al fuoco per qualche minuto.

Ricerca delle erbe

La raccolta delle erbe deve essere simulata in qualche modo. Per questo, di seguito sono presentati due diversi metodi che possono essere utilizzati alternativamente, a seconda delle esigenze.

1) Un personaggio con l'Abilità Alchimia o Medicina, a qualunque livello, può passare un'ora in una zona boschiva e quindi rivolgersi ad un master per ricevere un cartellino indicante cosa ha trovato, a meno che non vengano trovate solo erbe comuni, che saranno scelte dal master. In alternativa, il master può fare estrarre da un sacchetto 3 cartellini, in ciascuno dei quali è indicato cosa viene trovato; durante l'ora di ricerca, il master può decidere di utilizzare il personaggio come comparsa in modo da non farlo rimanere fuori dal gioco.

2) Un personaggio con Abilità Alchimia o Medicina, a qualunque livello, può cercare veramente, all'interno della zona di gioco, una rappresentazione fisica delle erbe che è più realistico ed entusiasmante per i giocatori, dato che il personaggio può essere attaccato da nemici, fare nuovi incontri, e in genere creare nuovi spunti di gioco.

Le rappresentazioni fisiche delle erbe di gioco possono essere riconosciute esclusivamente dai medici o alchimisti: per gli altri giocatori queste erbe non sono differenti.

Conservazione degli ingredienti

Le erbe possono essere utilizzate esclusivamente all'interno dell'evento nel quale vengono trovate. L'unico metodo per conservarle è acquistare (o fabbricare) dell'Olio di Conservazione.

Altri eventuali elementi medici (polveri, bende, particolari oggetti, ecc.) hanno invece un periodo di conservazione pressoché illimitato, a meno che non sia diversamente indicato nell'oggetto stesso. Analogamente, i prodotti medici ed alchemici finiti hanno normalmente la durata di un anno, a meno che non sia diversamente indicato.

Creare un prodotto alchemico

Una volta che si hanno gli strumenti e le erbe, un alchimista può creare una pozione di cui conosce la formula. Dopo aver interpretato la lavorazione per i tempi della preparazione può recarsi da un master o un arbitro e consegnargli le erbe usate e, da quel momento, può usufruire della pozione.

Medicina

Il Medico è quell'individuo che, studiando, si è specializzato nell'uso e nella realizzazione di unguenti e rimedi, tramite la lavorazione di radici ed erbe, utili per curare ferite e malattie di diverso tipo.

Prerequisiti: Cultura Base.

Questa abilità può essere acquisita a tre livelli di conoscenza:

- **Base** Spendendo 10 Punti esperienza viene acquisita a livello Base, il personaggio è capace di stabilizzare un personaggio morente. Fasciando la ferita il medico permette al personaggio di riprendere coscienza, e quindi di parlare, ma non di muoversi da solo. Il paziente non migliora o guarisce ma può recuperare naturalmente i punti ferita persi col passare del tempo. Il medico deve trattare la ferita per almeno 60 secondi per stabilizzarne le condizioni, utilizzando bende o altri oggetti fisici atti a rappresentare le cure in corso.
- **Completo** Spendendo 15 punti esperienza, o aggiungendone 5 ai 10 precedentemente spesi per l'abilità di base, viene acquisita a livello Completo e permette anche di ripristinare 1 punto ferita ogni dieci minuti trascorsi a curare il paziente ferito, inoltre lo rende in grado di individuare i sintomi delle normali malattie, ma non di curarle senza dei rimedi già preparati.
- **Eccezionale** Spendendo 30 punti esperienza, o aggiungendone 15 ai 15 precedentemente spesi per l'abilità a livello completo, viene acquisita a livello Eccezionale e permette di ripristinare 1 punti ferita ogni cinque minuti trascorsi a curare il paziente ferito, inoltre è in grado di preparare autonomamente i rimedi adatti alla cura delle malattie normali ed è in grado di ricucire arti recisi dalla chiamata "Cut" se ha a disposizione l'arto in questione o uno sostitutivo cucendo la parte interessata per 10 minuti.

Rimedi ed Unguenti

Le erbe devono sempre essere lavorate dal medico prima di ogni applicazione, per questo motivo, egli ha una preparazione erboristica abbastanza adeguata a trovare e trattare le giuste erbe per creare dei rimedi.

Trattamenti: ogni erba viene trattata per diventare una sorta di cataplasma (se non diversamente specificato), è un preparato di consistenza molle confezionato pestando erbe fresche, o cuocendo in acqua, latte o a vapore le erbe essiccate fino a ridurle in pasta. Il cataplasma, tiepido o freddo, si stende su una garza e si applica esternamente sulla parte dolorante. I tempi di preparazione variano di erba in erba.

Erbe

Da quando si acquisisce l'abilità a livello di Base si inizieranno a riconoscere le piante della tabella di seguito nell'ambiente circostante e a conoscere le loro proprietà studiando anche gli ambienti in cui crescono. Queste sono parte degli ingredienti più utilizzati nelle pozioni e conosciute dagli alchimisti.

Erba	Rarità	Proprietà	Numero per pianta
Achillea	Comune	Medicinali	3
Valeriana	Comune	Calmante e allucinogeno	3
Valgarea	Comune	Traumatica	2
Dryas	Comune	Invertitrice	3
Aloe	Comune	Lenitiva	3
Ruta	Rara	Protezione	2
Eufrasia	Rara	Coriacea	1
Dafne	Rara	Distorcente	2
Stramonio	Rara	Annullante	2
Zafferano	Rara	Allucinogena	3

Assenzio	Unica	Curativa	2
Cicuta	Unica	Psicotica	2
Lacrime di drago	Unica	Miracolosa	2

Base

Valeriana

Tipo di Composto: Cataplasma

Ingredienti: 2 Valeriana

Durata: Massimo 6 ore

Tempo d'azione: Applicazione

Tempo di preparazione: 30 minuti

Usi: 3

Effetto: Lavorare quest'erba e crearne un impacco, produce un effetto di un sonno molto pesante.

Applicando l'impacco direttamente sulla fronte del paziente è possibile dimezzare i tempi di guarigione medica dovuti alle cure ma, finché si trova sulla fronte del paziente, questo non si sveglierà se non dopo 6 ore o se l'impacco viene rimosso.

Aloe

Tipo di Composto: Infuso

Ingredienti: 1 Aloe

Durata: 1 Giorno

Tempo d'azione: Istantaneo

Tempo di lavorazione: 10 minuti

Usi: 1

Effetto: Quest'erba deve essere bollita per 10 minuti in acqua ed in seguito l'infuso deve essere bevuto. Utile per placare la tosse. Essa non cura alcun male che comporti della tosse ma la riduce solamente.

Valgarea

Tipo di Composto: Infuso

Ingredienti: 1 Valgarea

Durata: Istantanea

Tempo d'azione: 10 secondi

Tempo di lavorazione: 10 minuti

Usi: 5

Effetto: I semi di questa pianta devono essere rotti e fatti bollire per 10 minuti in acqua. La risultante miscela deve essere colata e bevuta per curare il singhiozzo (questa medicina mantiene la sua efficacia per 3 mesi).

Achillea

Tipo di Composto: Cataplasma

Ingredienti: 3 Achillea

Durata: Nessuna

Tempo d'azione: 3 minuti

Tempo di lavorazione: 10 minuti

Usi: 2

Effetto: La radice, filtrata e ridotta in crema, va applicata sulle ferite sanguinanti e stabilizza le ferite normali in 3 minuti senza che il medico si applichi nella stabilizzazione di questo ma, per avere effetto, il paziente deve rimanere fermo per tutta la durata della cura o la ferita si riaprirà.

Dryas

Tipo di Composto: Decotto

Ingredienti: 3 Dryas

Durata: 8 ore

Tempo d'azione: 1 ora

Tempo di lavorazione: 10 minuti

Usi: 2

Effetto: La radice bollita diventa un caldo e piccante decotto che aiuta ad alleviare raffreddori, influenza e congestioni. Dimezza il tempo di guarigione per malattie normali già trattate con un rimedio più potente.

Completo

Eufrasia

Tipo di Composto: Cataplasma

Ingredienti: 3 Eufrasia

Durata: Istantanea

Tempo d'azione: 1 ora

Tempo di lavorazione: 30 minuti

Usi: 2

Effetto: Se lo stelo dell'eufrasia è posto nella fasciatura di una frattura come cataplasma, dimezza il tempo di guarigione di una frattura.

Ruta

Tipo di Composto: Decotto

Ingredienti: 2 Dryas

Durata: 8 ore

Tempo d'azione: 1 ora

Tempo di lavorazione: 20 minuti

Usi: 2

Effetto: La radice bollita diventa un caldo e piccante decotto che aiuta ad alleviare raffreddori, influenza e congestioni. Cura le malattie normali in un'ora.

Stramonio

Tipo di Composto: Decotto

Ingredienti: 2 Stramonio

Durata: 30 minuti

Tempo d'azione: 30 secondi

Tempo di lavorazione: 20 minuti

Usi: 1

Effetto: Questo decotto, quando ingerito, causa vomito e permette di espellere i veleni, di livello 1 e 2, ingeriti entro 10 minuti. Per mezz'ora dopo l'ingestione il paziente sarà sotto lo stato della chiamata "Unable".

Eufrasia e Achillea

Tipo di Composto: Cataplasma

Ingredienti: 2 Achillea 1 Eufrasia

Durata: Istantanea

Tempo d'azione: Istantanea

Tempo di lavorazione: 1 ora

Usi: 2

Effetto: Questo cataplasma, posto su una ferita, stabilizza il soggetto istantaneamente.

Ruta e Achillea

Tipo di Composto: Cataplasma

Ingredienti: 2 Achillea 2 Ruta

Durata: Istantanea

Tempo d'azione: Istantanea

Tempo di lavorazione: 10 minuti

Usi: 2

Effetto: Questo cataplasma, posto su una ferita, fa recuperare ad un soggetto 2 punti ferita istantaneamente chiudendo la ferita sulla quale è posto.

Zafferano

Tipo di Composto: Polvere

Ingredienti: 3 Zafferano

Durata: 1 ora

Tempo d'azione: 10 secondi

Tempo di lavorazione: 1 ora

Usi: 3

Effetto: I pistilli del fiore devono essere rinchiusi in una pasta che va lasciata asciugare per un ora.

La risultante polvere viene utilizzata come tabacco da annusare, crea un leggero stordimento e dona immunità alle chiamate "Fear" e "Pain".

Eccezionale

Assenzio

Tipo di Composto: Cataplasma

Ingredienti: 2 Assenzio

Durata: Nessuna

Tempo d'azione: 2 ore

Tempo di lavorazione: 1 ora

Usi: 2

Effetto: Lavorare quest'erba e crearne un impacco, stabilizza un soggetto sotto l'effetto della chiamata "Crash" curando la frattura in due ore se il soggetto è correttamente steccato e fasciato.

Assenzio e Valgarea

Tipo di Composto: Pastiglie

Ingredienti: 2 Assenzio 1 Valgarea

Durata: 1 Giorno

Tempo d'azione: 10 secondi

Tempo di lavorazione: 5 ore

Usi: 1

Effetto: I pistilli del fiore devono essere rinchiusi in una pasta che va lasciata asciugare per un ora e lavorata fino a formare delle pastiglie per altre 4 ore. Somministrata in punto di morte, -10 punti ferita, ha la capacità di riportare un paziente a 1 punto ferita. Se il soggetto non viene riportato in vita Alchemicamente o Magicamente, dopo 24 ore, morirà istantaneamente.

Assenzio e Stramonio

Tipo di Composto: Decotto

Ingredienti: 2 Stramonio 1 Assenzio

Durata: 30 minuti

Tempo d'azione: 30 secondi

Tempo di lavorazione: 30 minuti

Usi: 1

Effetto: Questo decotto, quando ingerito, causa vomito e permette di espellere i veleni non magici, di qualsiasi livello, ingeriti entro 10 minuti. Per mezz'ora dopo l'ingestione il paziente sarà sotto lo stato della chiamata "Unable".

Lacrime di drago

Tipo di Composto: Cataplasma

Ingredienti: 1 Lacrime di drago

Durata: Istantanea

Tempo d'azione: 30 secondi

Tempo di lavorazione: 2 ore

Usi: 1

Effetto: Lavorare quest'erba eccezionale e crearne un impacco è l'unico modo di utilizzarla, se dovesse essere ingerita causerebbe paralisi seguita da infarto. Applicando l'impacco direttamente sulla ferita del paziente è possibile curare 8 punti ferita dopo 30 secondi e dimezzare i tempi di guarigione medica dovuti alle cure per un'intera giornata.

Lavorare Metalli

Questa abilità permette, possedendo i materiali e gli attrezzi adatti, di riparare o creare oggetti in metallo.

Nel caso in cui questa Abilità venga utilizzata per riparare armature di metallo, bisognerà spendere 10 minuti per ogni punto armatura da riparare, (arrotondato per eccesso) nel caso di altri oggetti, bisognerà far riferimento ad un Narratore.

N.B. I materiali di riparazione o costruzione possono essere reperiti tramite mercanti o spendendo un'ora nella ricerca di materiali nell'area circostante, dopo questo tempo può avvicinarsi a un master o un arbitro per ricevere un cartellino indicante cosa ha trovato.

Prerequisiti: Nessuno.

Di seguito si trova una tabella che illustra quanto materiale ci vuole per la costruzione di armi o armature e quanto di questo può essere recuperato da armi e armature rotte.

Tipo Arma	Recupero	Creazione	Riparazione	Tempo di riparazione	Tempi di creazione
Corta	½ Unità	1 Unità	½ Unità	10 minuti	1 ora
Lunga	1 Unità	2 Unità	1 Unità	10 minuti	1 ora
A due mani	2 Unità	3 Unità	2 Unità	15 minuti	2 ore
Scudo piccolo	0 Unità	½ Unità	½ Unità	10 minuti	1 ora
Scudo medio	½ Unità	1 Unità	½ Unità	15 minuti	1 ora
Scudo grande	1 Unità	1 ½ Unità	1 Unità	20 minuti	2 ore
Scudo Torre	1 ½ Unità	2 Unità	1 ½ Unità	20 minuti	2 ore 30 minuti

NB. Se si ha a disposizione una forgia i tempi di creazione sono dimezzati.

Recupero: La quantità di metallo che può essere recuperata da un'arma rotta.

Creazione: La quantità di metallo che occorre per creare un'arma.

Riparazione: La quantità di metallo che serve per riparare un'arma.

Si Suppone che uno scudo sia composto per lo più in legno che metallo, motivo per la quale le unità di quest'ultimo sono così esigue sia per la creazione che per la riparazione, ma serve comunque avere sia il legno che il metallo. I tempi di riparazione degli scudi sono: 10 minuti per i piccoli e i medi; 20 minuti per grandi e torre.

Tabella di Metalli acquistabili o recuperabili:

Minerale	Rarità	Descrizione
Ferro	Comune	Il materiale più comune
Piombo	Comune	Materiale comune utilizzato esclusivamente per i proiettili
Acciaio	Comune	Materiale comune ma più resistente del ferro
Argento	Rara	Materiale pregiato non molto difficile da reperire
Oro	Rara	Materiale molto pregiato difficile da reperire
Mithril	Rara	Materiale pregiato con lievi proprietà magiche
Zolfo	Unico	Materiale ricercato particolarmente infiammabile
Oricalco	Unico	Materiale leggendario più unico che raro che permette di forgiare armi speciali e uniche, come artefatti.

Proiettili e materiali di creazione

Tipo Proiettile	Creazione	Numero
Normale	1 Unità piombo	6
Perforante	1 Unità Acciaio	5
Vibrante	1 Unità Argento	4
Magico	1 Unità Mythril	3
Aster	1 Unità Oricalko	3
Cerimonia	1 Unità Oro	4

Mestieri

I Mestieri forniscono un'opportunità di sviluppo del personaggio, questi possono essere acquisiti spendendo 20 punti esperienza e rispettando i prerequisiti del mestiere scelto. Ogni mestiere avrà una serie di abilità con relativo costo in punti esperienza e descrizioni tramite tabelle in più all'acquisizione del mestiere si avrà un'abilità gratuita.

NB. È possibile acquisire un massimo di 2 Mestieri

Alchimista

È uno studioso dedito alla sperimentazione degli elementi, sfrutta le proprie conoscenze in campo erboristico e magico per operare trasformazioni nella realtà. Tenzialmente sedentario, in quanto solo avendo a disposizione un buon laboratorio può dare il meglio di sé, accetta comunque di buon grado le spedizioni che lo vedono alla ricerca di ingredienti particolari per i propri composti e di denaro per finanziare le sue ricerche e le sue creazioni. Gli alchimisti di solito si radunano in congreghe e organizzano almeno una volta l'anno un evento il "Raduno Arboreo" che li riunisce a parlare delle loro scoperte (anche se su questo argomento sono sempre volutamente vaghi).

Borsa da Alchimista: Alambicchi, fornello, mortaio, boccette, fiale e diario per appunti.

Prerequisito: Alchimia Completa

Abilità:

Recuperare Materiali

Se l'alchimista conosce bene la Pozione/Antidoto/Veleno che ha davanti, lavorandoci su per dieci minuti è capace di recuperare un ingrediente (1 utilizzo) a sua scelta contenuta nella pozione.

N.B. Per utilizzare al meglio quest'abilità deve essere usata su una pozione di cui si conosce la ricetta. Subito dopo la pozione è inutilizzabile.

PX: Abilità Gratuita

Combinare Pozioni

L'alchimista ha sviluppato una conoscenza per le pozioni abbastanza alta da riuscire a combinarle. Per farlo, l'alchimista dovrà spendere 10 minuti a mescolare le due per unire i due effetti.

N.B. Le due pozioni da unire devono essere già pronte (valido per unire anche più di due pozioni)

PX: 10

Fuoco dell'alchimista

Piccola ampolla che una volta lanciata esplode ed ha 3 modalità di composizione:

Semplice (5 danni mass fire)

Ingredienti: 1Fluoro

Tempo di creazione: 3 minuti

Media (10 danni mass flame)

Ingredienti: 1Mercurio

Tempo di creazione: 5 minuti

Complessa (15 danni mass Flame Strikedown)

Ingredienti: 1Zolfo

Tempo di creazione: 7 minuti

Ogni difficoltà ha bisogno che si acquisisca la difficoltà precedente

PX: 3 Semplice / 5 Media / 7 Complessa

Alchimia rapida

Con questa abilità l'alchimista è in grado di muovere le mani e far bollire l'acqua il doppio più veloce e quindi dimezzare il tempo di preparazione.

PX: 10

La grande scoperta

Quando l'alchimista arriva a questo livello può scegliere una di queste 2 potenti abilità (può essere acquistata più volte per averle tutte e 2):

- 1: Rigenerazione passiva. L'alchimista si è drogato talmente tanto che i suoi livelli di generazione sono aumentati a dismisura facendo in modo che riesca a rigenerare 1 PF ogni 15 minuti.
- 2: Veleno al tocco. L'alchimista è in grado di usare un veleno al tocco (ammesso lo abbia pronto) anche se esso non è un cataplasma.

PX: 15 / 15

Bomba acida

La bomba acida (come tutte le bombe) ha un incremento di gittata di 5 m. Quando termina la miccia, esplode infliggendo 10 danni da deflagrazione e 5 danni da acido raggiungendo così i 15 danni totali di massa in grado di sbilanciare tutti quelli che colpisce. La lunghezza della miccia determina il tempo che intercorre tra l'accensione e l'esplosione 10 secondi per cm.

Ingredienti: Acido, Polvere esplosiva

PX: 10

Arma Mercuriale

Tramite la Pietra Filosofale che l'alchimista è in grado di creare 1 volta al mese (a evento) si riescono a creare le cosiddette armi Mercuriali. Queste armi possono essere create da un fabbro esperto e con l'infusione della pietra filosofale, ad opera dell'alchimista, sono vere e proprie armi Artefatto.

N.B. Sarà necessario che l'arma da rendere artefatto non sia già creata poiché l'infusione della pietra filosofale va fatta sul materiale grezzo dell'arma stessa mentre è in fase di creazione.

PX: 15

Pistola alchemica

La pistola alchemica è un'arma sperimentale e ancora instabile, funziona con polvere da sparo (sufficiente per 3 colpi) e proiettili. La quantità di polvere da sparo contenuta in un corno è sufficiente per 20 ricariche, in un sacchetto per 10. L'alchimista è in grado di costruire quest'arma poiché è un insieme di piccoli pezzi e rientra più nella meccanica, nonostante questo è in grado di istruire un fabbro alla creazione della stessa. [VEDI TABELLA]

PX: 15

Spellgun

Se l'alchimista è anche un mago, acquisisce la possibilità di trasformare i suoi incantesimi in proiettili. Se non lo è può utilizzare pergamene per creare proiettili speciali che abbiano l'effetto dell'incantesimo in aggiunta al danno del proiettile.

Prerequisito: Pistola Alchemica

PX: 15

Bastone dell'alchimia

Il bastone dell'alchimia può essere utilizzato una volta al mese (ad evento) per creare istantaneamente uno qualsiasi degli oggetti che l'alchimista è in grado di costruire ma assorbe, per quella giornata, tutte le conoscenze dell'alchimista che non potrà creare null'altro ad eccezioni delle pozioni di livello 1.

PX: 10

Bomba nova

La bomba Nova, quando termina la miccia, esplode infliggendo 15 danni da deflagrazione in un raggio di 1,5 m e assordando tutte le persone che ne vengono colpite "Poison Unable", finché queste non saranno medicate o guarite magicamente.

Prerequisito: Polvere esplosiva

Ingredienti: Polvere esplosiva, Fluoro

PX: 10

Resistenza ai veleni

L'alchimista è immune ai veleni non magici che conosce

PX:10

Insegnante

Chi possiede questa abilità può insegnare, avendo appreso almeno 4 delle abilità del mestiere, a qualcun altro. In questo modo il nuovo avventuriero apprenderà il mestiere comprandolo a metà del suo costo iniziale.

PX:15

Tabella Proiettili:

Tipo Proiettile	Materiale	Danno
Normale	Piombo	Through Fire
Perforante	Acciaio	Double Through Fire
Vibrante	Argento	Through Flame Silver
Magico	Mythril	Through Zero Enchanted
Aster	Oricalco	Through Fatal Artifact
Cerimonia	Oro	Through

Medico

Il medico è uno studioso che ha la passione per la cura del corpo umano, facendo anche alcuni esperimenti. Durante i suoi studi è in grado di effettuare delle operazioni complesse che hanno come scopo salvaguardare la salute dei suoi pazienti. Tendenzialmente sedentario, in quanto solo avendo a disposizione un buon laboratorio può dare il meglio di sé, accetta comunque di buon grado le spedizioni ma portando con sé tutto l'occorrente per i suoi studi e per i suoi scopi.

Borsa da Medico: Bende, soluzioni disinfettanti e ferri da cerusico.

Prerequisito: Medicina Eccezionale

Abilità:

Riduzione dei tempi di cura

Permette al medico di dimezzare i tempi di cura.

PX: Abilità Gratuita

Anestesia

Permette al medico di addormentare il suo paziente e questo non potrà essere svegliato prima di un'ora. La soluzione anestetica deve essere iniettata al paziente e gli ingredienti per produrla devono essere perfettamente conservati in fiale speciali.

Ingredienti: Pozione di sonno, composto inibitore

Tempo di creazione: 10 minuti

PX: 10

Scarica di Adrenalina

Tramite la siringa con dentro, una sostanza speciale, è in grado di ridestare immediatamente un personaggio con i punti ferita in negativo (fino a -9) facendolo risvegliare di soprassalto con 1 Punto ferita.

Ingredienti: Composto di adrenalina

Tempo di creazione: 15 minuti

N.B. Se le ferite non sono state richiuse il soggetto rimane in sanguinamento.

PX: 15

Intervento al cuore

Riuscendo a ricreare un ambiente abbastanza sterile, il medico ha la possibilità di operare un soggetto morto, da non più di 20 min, e dopo un'ora d'intervento, farlo risvegliare a 1 punto ferita ma senza classe e abilità per le prime due ore dopo l'intervento.

Prerequisito: Anestesia

PX: 20

Intervento risanante

Riuscendo a ricreare un ambiente abbastanza sterile, il medico ha la possibilità di ricucire un arto ad un personaggio e farlo funzionare. L'intervento durerà 30 minuti e nella successiva ora l'arto sarà ricucito ma inutilizzabile.

Prerequisito: Anestesia

PX: 15

Intervento saldante

Riuscendo a ricreare un ambiente abbastanza sterile, il medico ha la possibilità di ricostruire le ossa del paziente anche in punti critici. L'intervento durerà un'ora e per la successiva ora la parte dove le ossa erano fratturate sarà intorpidita.

Prerequisito: Anestesia

PX: 15

Siero indolore

Il medico riesce a comporre un siero che rende il suo paziente immune al dolore, in modo da poterlo operare anche senza anestetizzarlo.

Ingredienti: Composto inibitore, pozione di forza

Tempo di creazione: 15 minuti

PX: 15

Guarire o peggiorare malattie magiche

Il medico, viaggiando, ha studiato l'utilizzo della magia per infettare una ferita, è quindi in grado di utilizzare lo stesso processo per guarirle o peggiorare le malattie già in circolo.

Prerequisito: Creare Farmaci

N.B. per peggiorare lo stato di una malattia magica fare riferimento ad un Master o un Arbitro.

PX: 15

Utilizzare magia minore

Il medico, viaggiando, ha studiato l'utilizzo della magia e come applicarla al suo mestiere, questo lo rende in grado di lanciare alcuni semplici incantesimi. Punti magia acquisiti 10 (VEDI TABELLA).

PX: 10

Creare Farmaci

Il medico è in grado di creare dei farmaci molto simili ad alcune pozioni alchemiche, quindi che abbiano più effetto anche su soggetti normalmente immuni. Aggiunge la chiamata improved all'effetto del normale farmaco

PX: 10

Creare Composti

Il medico è in grado di creare dei composti chimici grazie alle sue conoscenze, questi saranno applicati per la creazione di sieri ed altre medicine specifiche. Per creare un composto bisogna impiegare un'ora di tempo in un ambiente abbastanza sterile e freddo ed avere a propria disposizione i minerali bianchi, blu, rossi e gialli.

Composto inibitore: rosso e blu

Composto di adrenalina: bianco e giallo

PX: 10

Insegnante

Chi possiede questa abilità può insegnare, avendo appreso almeno 4 delle abilità del mestiere, a qualcun altro. In questo modo il nuovo avventuriero apprenderà il mestiere comprandolo a metà del suo costo iniziale.

PX:15

Intervento Nevrotico:

Il medico è in grado di ricucire un arto reciso dalla chiamata "Cut" se è in possesso del suddetto arto o di uno sostitutivo, in più è anche in grado di ripristinarne il funzionamento. L'intervento durerà un'ora e per la successiva ora la parte dove ricucita sarà intorpidita.

N.B. Se l'arto è già stato ricucito, con l'abilità medicina, l'intervento durerà la metà.

Prerequisito: Anestesia

PX: 15

Tabella incantesimi:

Nome incantesimo	Effetto
Zona sterile	In base alla grandezza della zona il medico è in grado di sterilizzarla senza impiegare troppo tempo e lanciando questo piccolo truccetto. 5 PM
Bolla d'aria fresca	Permette di respirare normalmente in una situazione in cui l'ambiente sia tossico o con fumi irrespirabili. Ha una durata di un minuto e può essere usato sul medico o su un soggetto. 5 PM
Identificare disturbo magico	Grazie a questo incantesimo il medico è in grado di individuare se una malattia è di tipo magico o no e curarla al massimo delle sue possibilità. 3 PM
Sterilizzare oggetti	Permette al medico di sterilizzare i suoi oggetti in maniera istantanea senza l'ausilio delle normali soluzioni. 2 PM
Individuare erbe	Permette al medico di individuare l'erba che gli serve se si trova nell'ambiente circostante. 2 PM
Individuare minerali	Permette al medico di individuare il minerale che gli serve se si trova nell'ambiente circostante. 2 PM

Artigiano

L'artigiano è un lavoratore instancabile preparato nel creare oggetti di vario tipo o specifici. Specializzato in creazione e riparazione, solitamente predilige avere a disposizione la sua fucina ma, in viaggio riesce ad essere abile anche con il minimo delle risorse.
Borsa da Artigiano: Martello, pinze, maglio e tenaglie (sarebbe consigliabile anche un'incudine).
Prerequisito: Lavorare il cuoio e la pelle, Lavorare i metalli
Abilità:

Riduzione dei tempi di creazione

Permette all'artigiano di ridurre i tempi di creazione delle armi e degli scudi.
PX: Abilità Gratuita

Creare protezioni impenetrabili

Permette all'artigiano di creare delle armature pesanti che resistano a 3 danni perforanti.

Materiali: 1 Acciaio per locazione

Tempo di creazione: 20 minuti per la locazione 2, 15 minuti per le locazioni 1,3,4.

PX:10

Creare Arma potenziata

Permette all'artigiano di creare delle armi che aggiungano il talento migliorare alle chiamate di chi la impugna.

N.B. Questa abilità aggiunge 20 minuti di lavorazione al tempo di creazione dell'arma.

PX:10

Creare Rifugio

Permette all'artigiano, una volta procuratosi i materiali, di creare un rifugio che non possa essere individuato avendo già una struttura precostruita come una stanza, una tenda, un'intera magione, ecc...

Materiali: 2 unità di ferro, 1 unità di Mithril

Tempo di creazione: Da un ora in su, fare riferimento ad un Master o un Arbitro

Durata della protezione: In base a quanti materiali vengono usati, fare riferimento a un Master o un Arbitro

PX: 15

Creare armi perfette

Permette all'artigiano, una volta che si è procurato il materiale, di creare un'arma artefatto grazie all'aiuto di un alchimista o un orafo in base a che tipo di artefatto vuole realizzare.

N.B. I tempi di creazione di quest'arma coincideranno con quella di un'arma normale, semplicemente, durante la creazione dovrà essere infusa la componente alchemica.

Se l'artigiano è riuscito a procurarsi l'olicalco sarà in grado di creare un'arma perfetta da solo senza caratteristiche aggiuntive se non la chiamata "Artifact"

PX: 30

Riparare armi perfette

Permette all'artigiano di riparare armi artefatto utilizzando anche materiali rari e non per forza unici.

N.B. Riparare un'arma in questo modo non ne ripristina le abilità o le caratteristiche aggiuntive ma solo la chiamata "Artifact".

Per ripristinare le caratteristiche o le abilità aggiuntive dell'arma si avrà bisogno dell'aiuto di un alchimista (Mestiere) o un Mago

PX: 20

Creare protezioni perfette

Permette all'artigiano di aggiungere un tocco speciale alle armature e agli scudi, donandogli un'abilità speciale. Ogni procedimento dura 15 minuti [VEDI TABELLA].

PX:20

Qualità perfetta

Permette all'artigiano di creare delle armature di cuoio e pelle che proteggono come un'armatura di metallo.

PX: 15

Ricerca materiali

Permette all'artigiano di procurarsi i materiali migliori, quindi solo i rari o gli unici, mettendosi alla ricerca nella zona intorno a lui. Fare riferimento ad un Master o un Arbitro.

PX:10

Resistenza della forgia

L'artigiano, lavorando continuamente ad alte temperature diventa immune ai danni da fuoco.

PX:10

Conoscenza di minerali Magici ed Eccezionali

L'artigiano, lavorando con vari metalli anche con proprietà magiche è in grado di riconoscere minerali Magici e con proprietà eccezionali, sapendo come applicarli alle sue creazioni e riconoscerne le abilità dopo averli studiati per 20 minuti.

N.B. Questa abilità permetterà all'artigiano di trovare materiali non conosciuti e di poterli trascrivere nel suo personale libro dei minerali.

PX:10

Insegnante

Chi possiede questa abilità può insegnare, avendo appreso almeno 4 delle abilità del mestiere, a qualcun altro. In questo modo il nuovo avventuriero apprenderà il mestiere comprandolo a metà del suo costo iniziale.

PX:15

Tabella Protezioni perfette:

Abilità Speciale
<p>Placcatura: Quando l'armatura si rompe (0 Punti Armatura o Crash), questa torna a metà dei suoi punti armatura una sola volta prima di essere riparata. Una volta riparata, l'abilità è di nuovo disponibile. È necessario utilizzare un'unità d'argento per questo processo.</p> <p>Imbottita: L'armatura diventa immune ai danni perforanti (Through), subendo comunque danno come se fosse normale. È necessario utilizzare un'unità di ferro per questo processo.</p>
<p>Esplosiva: Quando l'armatura si rompe, causa un'esplosione frontale (10 danni fire strikedown) al soggetto più vicino. È necessario utilizzare 1 unità di polvere esplosiva per questo processo.</p>
<p>Velenosa: Quando l'armatura si rompe, emette un getto velenoso in direzione dell'ultimo colpo ricevuto (Poison Pain, il dolore non si placa finché non sarà curato). È necessario utilizzare una pozione di Veleno Nero per questo processo.</p>
<p>Armatura Vivente: I punti armatura di questa armatura si ripristinano solo con le cure magiche. È necessario utilizzare un'unità di Mithril per questo processo.</p>
<p>Lucente: Abbaglia tutti coloro intorno al soggetto che la indossa (Mass Blind). 1 volta al giorno. È necessario utilizzare un'unità di Acciaio e un'unità d'oro per questo processo.</p>

Mercante

Il mercante è colui che esercita la mercatura, attività di lavoro umana che prevede come azione principale l'acquisto, la vendita e spesso il trasporto e la distribuzione di un determinato bene o prodotto. Questa figura professionale è legata concettualmente al commercio ed è in grado di trovare qualunque articolo grazie alla sua rete di informatori e lavoratori.

Prerequisiti: Cultura base, Valutare

Borsa da Mercante: Bilancia, scarsella, borsa capiente (se vuole anche un carretto).

Abilità:

Merce iniziale

Da al mercante la possibilità, senza costi iniziali, di avere della merce normale come gioielli, materiali ed erbe il cui costo complessivo non superi i 50 rin (5 monete)

PX: Abilità Gratuita

Rete di fornitori lv1

Il mercante, per svolgere bene il suo lavoro, necessita di fornitori che possano procurargli materiali e merce che gli serve per vivere.

Il mercante pagherà questo servizio, che gli procurerà oggetti normali o rari, a seconda della richiesta e in un tempo tra 1 e 3 ore avrà gli oggetti che gli servono.

Controllare la lista dei prezzi in tabella

PX 15

Reperire oggetti Rari

Permette al mercante, tramite la sua rete di fornitori di reperire oggetti rari come chiavi materiali e sostanze che non si trovano nella natura circostante. I fornitori saranno sempre in movimento e riusciranno a reperire il pezzo nel giro di qualche ora.

Prerequisito: Rete di fornitori lv1

PX: 10

Merce importante

Il Mercante ha a disposizione un certo tempo per rifornirsi di oggetti e sostanze che il mercato richiede come pergamene, erbe e minerali il cui costo complessivo non deve superare 1 corona.

NB.: Questa abilità può essere usata una sola volta ad evento.

Prerequisito: Rete di fornitori lv1

PX: 10

Rete di fornitori Lv2

Il mercante, per svolgere bene il suo lavoro, necessita di fornitori che possano procurargli materiali e merce che gli serve per vivere.

Il mercante pagherà questo servizio, che gli procurerà oggetti magici, in un tempo tra 1 e 3 ore avrà gli oggetti che gli servono.

Controllare la lista dei prezzi in tabella

Prerequisito: Rete di fornitori lv1

PX 10

Reperire oggetti Magici

Permette al mercante, tramite la sua rete di fornitori, di reperire oggetti magici come bacchette, materiali e sostanze che non si trovano nella natura circostante. I fornitori saranno sempre in movimento e riusciranno a reperire il pezzo nel giro di qualche ora.

Prerequisito: Rete di Fornitori lv2

PX: 10

Informatore

Il mercante, tramite la sua rete di fornitori riesce a conoscere un Etere, un informatore

esperto che gli saprà dare sempre informazioni su ciò che gli serve e dove questo si trovi in un tempo tra 1 e 5 ore a seconda dell'oggetto richiesto.

Prerequisito: Rete di fornitori lv2

NB. è possibile che il personaggio conosca effettivamente un Etere in gioco, in quel caso non necessita di prerequisito.

PX:10

Vendita sicura!

Il mercante è un abile oratore e tramite questo riesce a creare storie incredibili su oggetti e altra merce. Potrebbe raccontare e comporre storie basate su fatti veri o inventare tutto di sana pianta "charme". Se la storia che sta raccontando viene interrotta per più di 5 secondi, perde l'interesse del cliente, altrimenti riesce a convincere il cliente che comprare quell'oggetto è la cosa giusta da fare!

PX:8

Riconoscere oggetti contraffatti

Il mercante è in grado di riconoscere oggetti alterati, maledetti o falsi.

PX:5

Conoscenze di sostanze e incantesimi

L'esperienza del Mercante è tale che riesce a riconoscere se una sostanza è pericolosa o no, se un oggetto contiene effettivamente un incantesimo o una maledizione e, tramite il suo libro mastro, se un oggetto che ha richiesto è effettivamente l'oggetto giusto.

PX: 10

Insegnante

Chi possiede questa abilità può insegnare, avendo appreso almeno 4 delle abilità del mestiere, a qualcun altro. In questo modo il nuovo avventuriero apprenderà il mestiere comprandolo a metà del suo costo iniziale.

PX:15

NB. Tutti i prezzi non specificati verranno concordati in ruolo

Nome merce	Prezzo base
Minerali normali come Ferro/ Bianco/Blu	1 Rin/ 2 Rin/ 2Rin
Argento/Oro/Platino	5 Rin/ 1Mo/ 3 Mo
Pergamene magiche 1/2/3/4/5	2 Rin/4 Rin/6 Rin/1 Mo/2Mo
Minerali magici Oricalco/Rosso/Giallo	2 Mo/ 5 Rin/ 5 Rin
Pozioni 1/2/3/4/5/6	3 Rin /6 Rin /9 Rin/Mo/1Mo 3Rin/2Mo
Armi Corte/Medie/Lunghe	3 Rin/ 6 Rin/ 8 Rin
Proiettili	1 Rin x 5 proiettili semplici

N.B. Per gli oggetti non presenti in tabella fare riferimento ad un Master o un Arbitro.

Cuoco

Il Cuoco è una persona piena di passione e fantasia e si occupa della produzione di pasti all'interno di taverne, locande o accampamenti. Sa creare delle pietanze incredibili e riesce a cucinare ovunque si trovi finché ha con sé la sua padella del mestiere e le materie prime per i piatti. Elabora il menù in base alla cacciagione e agli ingredienti che riesce a procurarsi e affina la sua abilità per riuscire ad arrecare sollievo alle persone che mangiano i suoi pasti.

(Per utilizzare le abilità del mestiere sarebbe meglio cucinarle in ruolo, se questo non fosse possibile si può semplicemente stare ai tempi di preparazione per i distinti piatti. Bisogna comunque avere una pietanza edibile da offrire per beneficiare dei suoi effetti)

Borsa da Cuoco: Grembiule, utensili da cucina, padella fidata.

Abilità:

Ricettario Base

Questa è una piccola raccolta di ricette semplici da realizzare (VEDI TABELLA).

PX: Abilità Gratuita

Riconoscere la Qualità

Il cuoco è in grado di conoscere la qualità degli ingredienti che usa. Più alta sarà la qualità degli ingredienti e migliore sarà l'effetto sortito dalla pietanza.

PX: 8

Riconoscere Spezie ed erbe

Il cuoco è in grado di riconoscere Erbe e Spezie edibili da utilizzare nelle sue ricette, ne sa riconoscere anche le proprietà intrinseche per poter dare alcuni effetti benefici o venefici.

PX: 10

Cucinare

Il cuoco è in grado di realizzare una pietanza seguendo una ricetta alla perfezione. In base alle conoscenze e alla scelta di ingredienti e spezie può aggiungere un suo tocco speciale al piatto.

PX: 10

Ricetta

Il cuoco è in grado di inventare e realizzare la ricetta di una pietanza o un alcolico e inserirla nel suo personale ricettario.

N.B. Se vuole realizzare la ricetta di un alcolico deve avere come prerequisito Distilleria.

PX: 5

Distilleria

Il cuoco sa distillare alcolici quali birra, vino, sidro, rum e liquori locali (VEDI TABELLA).

PX: 5

Maestro di cucina

Il cuoco diventa particolarmente conosciuto e può creare delle ricette complesse e che abbiano degli effetti eccezionali.

Prerequisito: Cucinare

PX:10

Banchetto!

Il cuoco riesce a realizzare un menù completo e tutti quelli che mangiano alla sua tavola, alla fine del pasto, recuperano tutti i punti ferita

Prerequisito: Maestro di cucina

PX: 15

Il piatto perfetto

Il cuoco riesce a realizzare un piatto particolarmente complesso che riesce ad

estasiare tutti i sensi di chi lo sta mangiando. Passata un'ora dall'ingestione del piatto chi ne ha usufruito è sotto l'effetto di "Ristorare minore"

Prerequisito: Maestro di cucina

PX: 10

La bevanda degli dei

Il cuoco ha distillato la bevanda perfetta, berla fa cadere addormentati ma felici.

Al risveglio, la persona che l'ha bevuta, è sotto l'effetto dell'abilità "coraggio" ed è immune agli effetti di "Hypno e Charme" per la prossima ora.

Prerequisito: Distilleria

PX: 15

Pizzabus! Il cibo dei cacciatori

Il cuoco, durante i suoi viaggi, ha conosciuto dei cacciatori provenienti da un mondo lontano ed ha imparato a cucinare questo cibo incredibilmente buono. Chi lo mangia guarisce istantaneamente recuperando tutti i punti ferita.

Prerequisito: Maestro di cucina

N.B. Se il personaggio con il mestiere cuoco è un cacciatore il costo in punti esperienza è dimezzato.

PX: 10

Insegnante

Chi possiede questa abilità può insegnare, avendo appreso almeno 4 delle abilità del mestiere, a qualcun altro. In questo modo il nuovo avventuriero apprenderà il mestiere comprandolo a metà del suo costo iniziale.

PX:15

TABELLA ALCOLICI CONOSCIUTI

Nome Alcolico	Tempi di preparazione	Effetti	Ingredienti
Vino rosso	1 giorno	Dona l'abilità coraggio per 10 minuti	Uva nera, lieviti e zucchero
Vino bianco	1 giorno	Dona l'abilità ispirare coraggio cantando per 10 minuti	Uva bianca (solo polpa), lieviti e zucchero
Vino Rosé	1 giorno	Ti fa innamorare della prima persona che vedi dopo averlo bevuto per un ora	Uva bianca (polpa e buccia), lieviti e zucchero
Birra chiara	5 ore	Dona l'abilità furia 1 volta	Acqua, luppolo, frumento e lievito
Birra rossa	5 ore	Guarisce due punti ferita	Acqua, luppolo, frumento e lievito
Birra scura	5 ore	Dona l'immunità al sonno una volta	Acqua, luppolo, frumento e lievito
Sidro	5 ore	Conferisce la possibilità di schivare un attacco non magico nella prossima ora	Acqua, frumento, mele e lievito
Rhum al caffè	1 giorno	Dona l'immunità al sonno per un giorno	Canna da zucchero e caffè
Limoncello	2 giorni	Dona immunità allo charme per 1 ora	Alcohol, bucce di limone, acqua e zucchero
Grappa	2 giorni	Il personaggio è in grado di vedere tracce di magia intorno a lui per 5 minuti	Vinacce del vino (raspi, bucce, semi) e acqua demineralizzata

Ogni bottiglia da un litro ha 4 utilizzi non cumulabili nello stesso giorno.

Ricettario Base

Nome Ricetta	Tempi di preparazione	Effetti	Ingredienti
Bruschetta	5 minuti	Ispirare coraggio su chi la mangia	Pane, pomodorini, cipolla rossa, basilico e olio
Biscotto da colazione	5 minuti	Restituisce due punti ferita “Double Heal”	Burro, zucchero, farina lievitata
Caponata del destino	15 minuti	Riesce a rimuovere dal corpo veleni semplici “Counter Heal” ma si è parecchio irascibili subito dopo “Furia”	Peperoni, melanzane, zucchine
Cioccolata di Bastion	10 minuti	Il suo sapore saprà avvolgerti come non mai. Questa tavoletta di cioccolato se ingerita guarisce dalle malattie e dai veleni semplici	Cacao, latte e ingredienti segreti
Panino Mistico	15 minuti	Dopo averlo mangiato si acquistano 6 punti ferita temporanei (come armatura magica e si dissolve nello stesso modo)	Pane, prosciutto, formaggio
Caramella gommosa	10 minuti	Chi la ingerisce, se è a danno negativo, viene subito stabilizzato arrivando a 0 pf “Zero Heal”	Sciroppo di frutta, gelatina animale e zucchero
Insalata Pigra	5 minuti	Chi la mangia è sotto l’effetto della chiamata “Sleep”	Lattuga, pomodoro, olio, sale e aceto
Muffin Birbante	15 minuti	Chi lo ingerisce recupera 5 punti ferita ma non riuscirà, per il prossimo minuto, a mettere forza nella presa e tutto quello che toccherà gli cadrà dalle mani.	Zucchero, farina, uova, latte e burro
Polenta Guardinga	20 minuti	Chi la ingerisce sarà sotto l’effetto “Visione del vero” e sarà costretto a dire la verità per i prossimi 5 minuti	Farina di mais, acqua, fontina
Waffle Salato ma Dolce	40 minuti	Chi lo ingerisce diviene più forte del doppio per 5 min (Double con le armi se ha già arma preferita passerà al danno successivo)	Farina, burro, uova, zucchero e lievito
Minestrone Fantasia	15 minuti	Dona a chi finisce di mangiarlo “Vigore” (+6pf)	Patate, carote, cipolla, sedano, fagioli e olio

Maestro del viaggio

L'arte di creare i portali per luoghi esistenti sul piano materiale o su altri piani. Viaggiatore esperto, conosce bene i luoghi dove intende mandare chi usufruisce dei suoi servizi ma non si prende la responsabilità di offrire i permessi richiesti dei luoghi raggiunti.

Borsa Maestro del Viaggio: Bussola- Mappe

Prerequisito: Classe magica

Saper Comprendere Mappe

Con questa abilità si apprende come leggere correttamente una mappa o interpretare indicazioni per essere in grado di aprire portali verso i luoghi giusti anche se questi non sono mai stati visitati.

PX: Abilità Gratuita

Viaggio

Questa abilità dà la capacità di comprendere i tramiti arcani dello spostamento e riuscire ad imbrigliarli e controllarli in maniera abbastanza stabile.

PX: 15

Portale di Lv1

Tramite questa capacità, il maestro del viaggio è in grado di aprire un portale per un luogo che conosce e che si trova nel medesimo continente.

Prerequisito: Viaggio

NB. il portale base ha una capacità di 3 persone al massimo

Punti magia: 10

PX: 5

Creare uno spazio sicuro

Tramite questa capacità, il maestro del viaggio, è in grado di creare uno spazio sicuro che lo protegga mentre sta creando un portale.

Questo spazio proteggerà il maestro per 5 minuti dalle armi normali e dagli incantesimi di livello 1 e potrà essere utilizzato una sola volta al giorno.

PX: 10

Portale di lv 2

Tramite questa capacità, il maestro del viaggio è in grado di aprire un portale in un luogo che conosce e che può trovarsi anche in un altro continente.

Prerequisito: Portale di Lv1

NB. il portale ha una capacità di 3 persone al massimo

Punti magia: 15

PX: 5

Localizzazione

Tramite questa capacità e una mappa del luogo dove cercare, il maestro del viaggio è in grado di trovare un individuo ovunque questo si trovi sulla mappa in cui sta cercando.

Punti magia: 10

PX: 5

Conoscenza dei piani

Questa abilità permette di conoscere i vari piani di esistenza fin ora scoperti.

(Chiedere dettagli ad un master o un Arbitro)

PX: 10

Portale Lv3

Tramite questa capacità, il maestro del viaggio è in grado di aprire un portale in un luogo che conosce e che può trovarsi anche su un altro piano.

Prerequisito: Portale di Lv2

NB. il portale ha una capacità di 3 persone al massimo

Punti magia: 20

PX: 10

Trasportare oggetti

Tramite questa capacità, il maestro del viaggio è in grado di portare un oggetto dal luogo in cui si trova ad un altro scelto, creando un piccolo portale fatto apposta per quell'oggetto.

Prerequisito: Viaggio

Punti magia: 4 per un oggetto piccolo 8 per un oggetto medio 12 per un oggetto grande e così via.

PX: 5

Teletrasporto

Tramite questa capacità, il maestro del viaggio, è in grado di spostarsi all'interno di una città o una zona in maniera istantanea.

Prerequisito: Viaggio

Punti magia: 10

PX: 8

Insegnante

Chi possiede questa abilità può insegnare, avendo appreso almeno 4 delle abilità del mestiere, a qualcun altro. In questo modo il nuovo avventuriero apprenderà il mestiere comprandolo a metà del suo costo iniziale.

PX:15

Veggente

Il veggente usa l'arte di descrivere la personalità e prevedere il destino di un individuo attraverso lo studio del palmo della sua mano o attraverso la lettura dei tarocchi. Attraverso i suoi strumenti e le sue divinazioni riesce anche a vedere il passato e tal volta a prevedere il susseguirsi degli eventi.

Borsa del veggente: Mazzo di Tarocchi, sfera di cristallo, diadema

Abilità:

Veggenza su un futuro ipotetico

Il veggente è in grado di avere una sensazione positiva o negativa sull'immediato futuro, in modo da comprendere se le scelte che sta compiendo, o che sta compiendo la persona che gliel'ha chiesto, avranno un esito positivo o negativo.

PX: Abilità Gratuita

Divinazione

Il veggente è in grado di formulare profezie sul futuro attraverso la consultazione dei tarocchi vedendo innanzi ai suoi occhi delle scene ipotetiche.

PX: 10

Voce degli spiriti

Il veggente è in grado di comunicare con gli spiriti erranti tramite il suo mazzo dei tarocchi o una sfera di cristallo e potrà fargli una ed una sola domanda. Gli spiriti assorbono 1 punti ferita ogni 10 secondi di conversazione.

PX: 10

Seduta Spiritica

Il veggente è in grado di imbrigliare l'energia vitale delle altre persone presenti alla seduta se collegate con lui al tatto, acquisirà un punto ferita per ogni persona presente e potrà fare domande ad uno spirito scelto fin quando non esaurirà i suoi punti ferita se serve. Gli spiriti assorbono 1 punto ferita ogni 10 secondi di conversazione.

PX 10

Veggenza sul passato

Il veggente è in grado di avere una piccola visione sul passato di qualcuno tenendolo per mano per almeno un minuto.

PX: 5

Medium

Il veggente implementa le sue capacità extrasensoriali e riesce ad avvertire la presenza di spiriti erranti in un raggio di 5 metri intorno a lui.

PX: 10

Profezia Massima

Il veggente è in grado di creare una profezia completa e di trascriverla dopo aver meditato per un'ora ininterrotta.

PX: 15

Favore Divino

Il veggente è in grado di mettersi in contatto con una divinità e chiedergli protezione per un giorno per lui o qualcun altro. Il tipo di protezione sarà diverso a seconda della divinità.

NB. una volta contattata una divinità devono passare almeno 10 giorni per rimettersi in contatto con il piano divino.

PX:15

Visione del destino

Il veggente ha una percezione parziale di quello che accadrà alla persona che sta analizzando,

capendo come il destino ha intenzione di premiarlo o punirlo, tramite le carte o la sfera di cristallo.
PX: 10

Insegnante

Chi possiede questa abilità può insegnare, avendo appreso almeno 4 delle abilità del mestiere, a qualcun altro. In questo modo il nuovo avventuriero apprenderà il mestiere comprandolo a metà del suo costo iniziale.
PX:15

Etere

In questa categoria sono comprese cortigiane, dame e damerini sofisticati che offrono compagnia e intrattenimento di vario genere al signore o alla signora che li mantiene. L'etere è colto, libero, elegante; inserito in ambienti altolocati, a contatto con personalità importanti, esercita spesso una notevole influenza sui personaggi frequentati e risulta sempre molto informato sui pettegolezzi relativi agli ambienti che contano.

Prerequisito: Cultura completa

Borsa da Etere: Abito Elegante, Gioiello porta veleno, borsa dei trucchi, parrucca, ventaglio e maschera.

Abilità:

Trucco

L'etere riesce a ingannare gli altri spacciandosi per un'altra persona, può dissimulare la propria voce, truccarsi così bene da sembrare qualcun altro ed imitarne i modi per risultare del tutto convincente.

XP: Abilità Gratuita

Resistenza all'alcol

Aumenta la tolleranza al consumo di bevande alcoliche rendendo l'etere in grado di accedere ad informazioni facendo ubriacare la persona con la quale sta parlando.

Una volta che l'interlocutore avrà bevuto 3 o più bicchieri d'alcol semplice (come il vino) l'etere potrà chiamare "charme" (amicizia) e riuscire a farsi raccontare quello che vuole sapere.

PX: 10

Cortigiana/o

L'etere ha la straordinaria abilità di convincere il suo interlocutore a fare qualcosa per lui/lei semplicemente chiedendogliela in maniera "gentile e seducente" per 30 secondi, se si viene interrotti mentre sta cercando di convincere qualcuno per più di 5 secondi questa abilità perde il suo effetto "Hypno".

PX: 10

Apprendere pettegolezzi semplici

Grazie a questa abilità, l'etere, è in grado di mischiarsi agilmente tra la folla ed origliare pettegolezzi ed informazioni senza essere visto.

Per 5 minuti il personaggio sarà invisibile a pg e png di livello pari o inferiore a 3 e potrà ascoltarne i discorsi senza compiere nessuna azione tranne quella di muoversi, se per caso emette suoni o fa rumore verrà subito scoperto.

PX: 10

Debuttere

Grazie a questa abilità l'etere è in grado di diventare il preferito di personaggi benestanti come ricchi mercanti o famosi maghi in modo da entrare in contatto con informazioni più vantaggiose e importanti.

Prerequisiti: Apprendere pettegolezzi semplici

PX: 10

Preferito del principato

Grazie a questa abilità l'etere è in grado di divenire il preferito di Nobili e Reali ed arrivare a informazioni importanti, come piani di guerra e rotte commerciali, e vari favori che spaziano dal denaro a permessi per entrare in luoghi allora preclusi.

Prerequisiti: Debuttere

PX: 10

Apprendere Pettegolezzi

Grazie a questa abilità, l'etere, è in grado di mischiarsi agilmente tra la folla ed origliare pettegolezzi ed informazioni senza essere visto.

Per 5 minuti il personaggio sarà invisibile a pg e png di livello pari o inferiore a 7 e potrà ascoltarne i discorsi senza compiere nessuna azione tranne quella di muoversi, se per caso emette suoni o fa rumore verrà subito scoperto.

Prerequisiti: Apprendere pettegolezzi semplici

PX 10

Conosciuto

Questa abilità dà all' etere la possibilità di offrire i suoi servizi di compagnia all'interno di taverne e locande avendo così un piccolo sconto sui servizi del luogo stesso, visto che avere un etere all'interno di una di queste strutture rende il luogo più prestigioso.

PX: 5

Parole Taglienti

Grazie alla sua astuzia e alla sua particolare predisposizione per la diplomazia sarà capace di confondere la gente con la quale sta parlando in positivo "ispirare coraggio" o in negativo "unable 5 min".

PX: 10

Richiamare Attenzione

Tramite questa abilità, l'etere è in grado di richiamare su di sé l'attenzione della folla "Mass Charme" per un minuto, ricevendo un sacco di complimenti.

PX: 10

Insegnante

Chi possiede questa abilità può insegnare, avendo appreso almeno 4 delle abilità del mestiere, a qualcun altro. In questo modo il nuovo avventuriero apprenderà il mestiere comprandolo a metà del suo costo iniziale.

PX:15

Orafo mistico

L'oreficeria è l'arte della lavorazione dell'oro e di altri metalli preziosi, come l'argento e il platino, per ottenere oggetti artistici.

La professione dell'orafa è strettamente correlata con la gioielleria, i cui manufatti utilizzano i metalli preziosi come leganti per la produzione di gioielli con gemme. L'orafa mistica è capace di imprimere magia in molti oggetti che produce.

Borsa da Orafo: Pinze da oreficeria, seghetto orafa, lente di ingrandimento, bilancia, bulini

Prerequisito: Lavorare i metalli

Abilità:

Conoscenza Oreficeria

Quest'abilità concede all'orafa la capacità di conoscere l'arte di lavorare, intagliare e a manipolare metalli preziosi quali oro, argento e platino, per creare oggetti artistici.

PX: Abilità Gratuita

Conoscenza Gioielleria

Quest'abilità concede all'orafa la capacità di conoscere l'arte di realizzare oggetti ornamentali che si possano indossare, utilizzando metalli e pietre preziose.

PX: 5

Creare Gioiello o Monile

Grazie a questa abilità l'orafa è in grado di realizzare un gioiello sfruttandone le sue conoscenze sui metalli e sulle pietre preziose.

Prerequisito: Conoscenza Oreficeria- Conoscenza gioielleria

PX: 10

Creare Talismano

Grazie a quest'abilità l'orafa è in grado di realizzare un gioiello imprimendo un incantesimo di protezione a cariche (max5)

Prerequisito: Creare Gioiello o Monile- Utilizzare magia minore

N.B L'orafa può essere in grado di creare talismani con incantesimi diversi da quelli in tabella grazie al sostegno di un mago, in quel caso può inserire il talismano creato nella sua lista di talismani creabili.

PX: 10

Utilizzare magia minore

L'orafa ha appreso alcuni piccoli incantesimi di protezione ed imparato ad imprimerli sulle sue creazioni. (controllare la lista apposita)

PX: 10

Creare oggetto unico

L'orafa è in grado di creare un oggetto unico con abilità ricercate. L'oggetto non potrà essere riprodotta o creata una seconda volta (per gli effetti parlare con un master o un arbitro).

Prerequisito: Creare Gioiello o monile, Utilizzare magia minore

PX: 15

Contraffazione

L'orafa è in grado di falsificare qualunque gioiello, amuleto o monile in maniera perfetta.

Prerequisito: Creare Gioiello o Monile

PX: 10

Potenziare Amuleti

Una volta al giorno l'orafa ottiene l'abilità di potenziare un gioiello a sua scelta che permette a chi lo utilizza di effettuare la chiamata "improved" aggiunta ad una qualsiasi delle sue chiamate, per 1 volta (l'effetto non è cumulabile), dopo la quale è necessario incantare nuovamente l'oggetto.

PX: 5

Lavorare Ossa o resti

L'orafo è in grado di utilizzare anche ossa o resti di animali, mostri o umanoidi per realizzare i suoi monili e dargli delle abilità speciali di quella specifica creatura.

Prerequisito: Creare Gioiello o Monile

PX: 10

Insegnante

Chi possiede questa abilità può insegnare, avendo appreso almeno 4 delle abilità del mestiere, a qualcun altro. In questo modo il nuovo avventuriero apprenderà il mestiere comprandolo a metà del suo costo iniziale.

PX:15

TABELLA INCANTESIMI

Nome Incantesimo	Effetto
Protezione dal male	Crea un'aura intorno al soggetto che lo rende immune alle maledizioni.
Vita falsata	Rende il soggetto più resistente donandogli 2 punti vita temporanei
Dardo incantato	Scaglia un dardo incantato semplice (vedere omonimo incantesimo)
Accecare	Sprigiona una luce accecante (vedere l'omonimo incantesimo)
Oblío	Annebbia la mente del soggetto toccato dall'utilizzatore (vedere l'omonimo incantesimo)
Maledizione	Chi indossa questo oggetto è maledetto, la maledizione dura un'ora e attira ogni creatura malvagia intorno al soggetto nel raggio di 10 metri
Maledire	Il soggetto toccato dall'utilizzatore viene colpito da una maledizione semplice, la maledizione dura un'ora e attira ogni creatura malvagia intorno al soggetto nel raggio di 10 metri
Identificare	L'oggetto (non artefatto) toccato dall'utilizzatore, se magico, o comunque contenente magia viene rivelato mentalmente

NB. Tutti gli incantesimi riportati in tabella hanno effetto solo sul soggetto che indossa gli amuleti se non diversamente specificato

TABELLA MATERIALI

Materiale	Costo per lavorazione
Argento	5 rin
Oro	1 moneta
Platino	3 monete
Zaffiro	1 moneta
Rubino	1 moneta
Smeraldo	1 moneta
Diamante	10 corone
Perla	2 monete
Zircone	5 rin
Avorio	1 moneta
Ossa	5 rin

I prezzi sono visti non in base alle normali unità ma alla quantità per creare un gioiello lavorata e non grezza.